

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ

ФАХОВИЙ КОЛЕДЖ

МІЖНАРОДНОГО ГУМАНІТАРНОГО УНІВЕРСИТЕТУ


ЦИКЛОВА КОМІСІЯ ЗІ СПЕЦІАЛЬНОСТІ ДИЗАЙН




«ДОПУСТИТИ ДО ЗАХИСТУ»  
Голова циклової комісії

**ПОЯСНЮВАЛЬНА ЗАПИСКА  
ДО ВИПУСКНОЇ КВАЛІФІКАЦІЙНОЇ РОБОТИ  
ФАХОВОГО МОЛОДШОГО БАКАЛАВРА**

**СТВОРЕННЯ ОРИГІНАЛЬНИХ РЕФЕРЕНСІВ  
ДЛЯ КОМП'ЮТЕРНОЇ ГРИ**

Виконав:  Долінська Ангеліна Олександрівна

Керівник:  Петухова Тетяна Анатоліївна

Рецензент:  Величко Дмитро Олександрович

Одеса-2024

## ЗМІСТ

|  |    |
|--|----|
| <b>ВСТУП</b> .....   | 4  |
| <b>Розділ 1. Теорія. Дизайн персонажа або його концепт</b> ..... | 6  |
| 1.1. Концепти дизайну персонажів .....                           | 6  |
| 1.2. Створення та використання персонажів у сучасному світі..... | 9  |
| 1.3. Роль кольору персонажів.....                                | 12 |
| <b>Розділ 2. Практична частина</b> .....                         | 18 |
| 2.1. Візуальна новела та приклади спрайтів.....                  | 18 |
| 2.2. Емоції та фон (допоміжні елементи).....                     | 22 |
| <b>ВИСНОВКИ</b> .....  | 27 |
| <b>СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ</b> .....                          | 29 |
| <b>ДОДАТКИ</b> .....   | 31 |

## ВСТУП

**Актуальність теми у сучасному світі.** Діджитал-арт дозволяє художникам експериментувати з різними стилями та техніками, від реалістичних портретів до абстрактних композицій. Завдяки різноманітності інструментів та можливостей програмного забезпечення, діджитал-арт відкриває широкі можливості для художників та дизайнерів, дозволяючи їм експериментувати з різними стилями та техніками у створенні контенту, включаючи персонажів.

У світі створення якісних дизайнів для персонажів відіграє дуже важливу роль у багатьох сферах діяльності, від розважальної індустрії до освіти.

З розвитком ігор, кіно, анімації та музики, створення унікальних і незабутніх персонажів стає важливою частиною розвитку для будь-якого бізнесу. Хороший дизайн персонажа допомагає створити зв'язок з аудиторією, викликає емоції та робить продукт більш впізнаваним та привабливим.

Креативні персонажі здатні виділити продукт на тлі конкурентів, допомогти запам'ятати бренд і створити впізнаваний образ в очах споживачів.

В освітніх програмах та додатках використання персонажів може зробити навчальний процес більш цікавим та незабутнім для студентів. Хорошим прикладом такого продукту є додаток для вивчення мов Duolingo (Рис.1).



Рис.1 Дизайн іконки додатку Duolingo та персонажі на фоні назви додатку

Хоча зовнішній вигляд персонажів може здаватися другорядним аспектом, він відіграє важливу роль у формуванні враження про продукт та бренд в цілому. Хороший дизайн персонажа здатний посилити вплив та привернути увагу, що робить його необхідним інструментом у сучасному світі.

**Об'єкт:** комп'ютерна гра

**Предмет:** референсів для двох антропоморфних персонажів для комп'ютерної гри

**Мета:** створення оригінальних референсів для двох антропоморфних персонажів, розробка різного одягу та виразів обличчя, розробка середовища та історії для них.

**Задачі:** визначити основні теоретичні поняття в середовищі діджитал-арту, виявити чи являється ця тема на сьогодні актуальною, розробити дизайн який розкаже характер персонажа, тобто підібрати кольорову гаму та елементи у дизайні персонажів так щоб вони доповнювали один одного.

## РОЗДІЛ 1. ТЕОРІЯ. ДИЗАЙН ПЕРСОНАЖА АБО ЙОГО КОНЦЕПТ

### 1.1. Концепти дизайну персонажів

Адопти, з англ. Adopt або Adoptable character — це оригінальний дизайн персонажів і не тільки створений художником для того, щоб інші могли їх придбати та використовувати у своїх цілях. Так само адоптами може бути дизайн якихось предметів, найчастіше зброї (мечі, сокири, коси, пістолети тощо)

Художники створюють базу та нанижують на неї окремі деталі, одяг, аксесуари, відмінні риси зовнішності, наділяють персонажа особистістю, а також передісторією.

Існують важливі аспекти при створенні дизайну персонажа які обов'язково треба пам'ятати:

Силует персонажу - візуально впізнаваний силует персонажа, що запам'ятовується. Тобто якщо залити персонажа повністю чорним кольором і людина впізнає його тільки по контурам, можна сміливо казати що персонаж на 25% відповідає стандартам.

Лаконічність дизайну – відсутність перегруження в елементах і деталях, а натомість зрозумілість та легкість сприйняття основних елементів дизайну персонажа відіграють важливу роль.

Емоційний вплив персонажа – один із ключових аспектів його успішного дизайну і Щоб персонаж викликав емоції у глядача, художник має враховувати елементи у одязі персонажу, вираз обличчя, гама у якій персонаж намальований, риси характеру які можуть визивати у глядача асоціації з собою або зі своїми близькими. Ефективний дизайн персонажа вимагає балансу між візуальними елементами та емоційним контекстом, історією цього персонажу. Цей баланс допомагає створити персонажів, які залишаються в пам'яті глядача та викликають у нього глибокі емоції

Унікальність також важливий фактор при створенні персонажу, який вимагає уваги до різних деталей, які формують його індивідуальність та відмінні риси, наприклад незвичайні пропорції та форми тіла, унікальні риси характеру або особливості поведінки/міміки, незвичайна палітра кольорів, особлива приналежність персонажа у світі в якому він мешкає або незвичайні здібності (магічні, розумові, фізичні)

Існує величезний різновид рас персонажів, так що кожен може знайти щось для себе: від величних драконів, та інших антропоморфних тварин до людських персонажів малюючи яких художники надихаються історичними періодами Землі, давньою міфологією чи науковою фантастикою, чиї долі переплітаються з минулим чи пов'язані з майбутніми технологічними світами.

Референс персонажа (так званий концепт-арт персонажа) - це докладне зображення персонажа, яке використовується художниками для створення контенту з цим персонажем. Референс надає інформацію про зовнішність, стиль, одяг, аксесуари, вираз обличчя та інші важливі деталі, необхідні для зображення персонажа правильно.

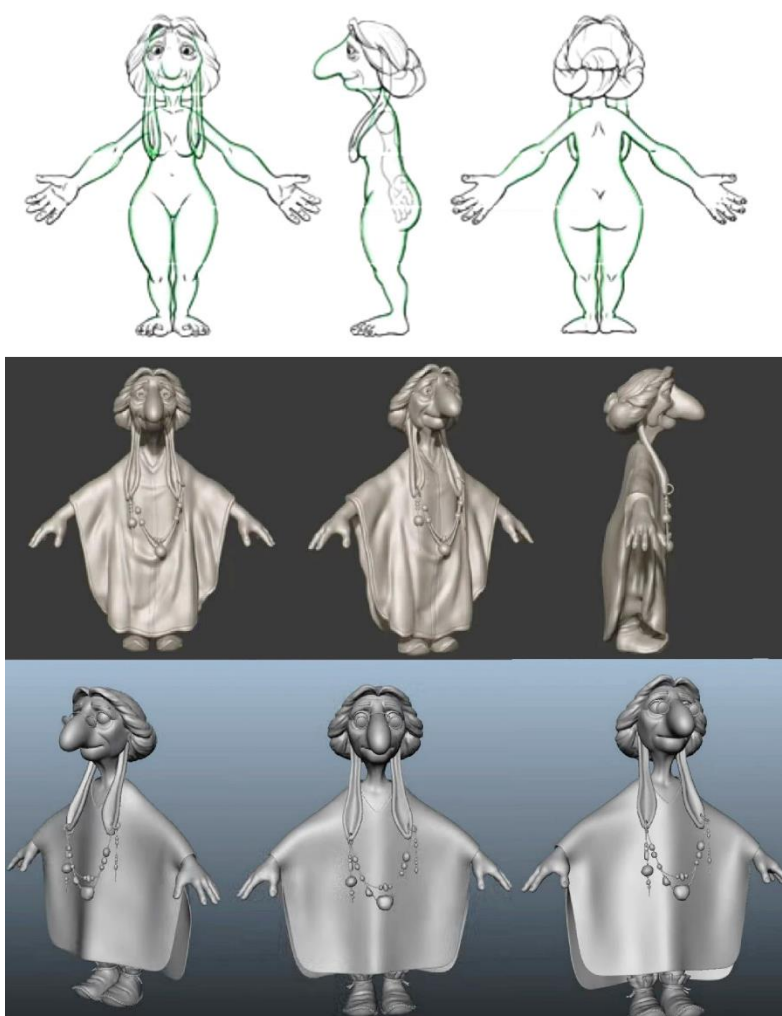


Рис. 2. Приклад референсу персонажа Дісней та наступної 3D моделі.

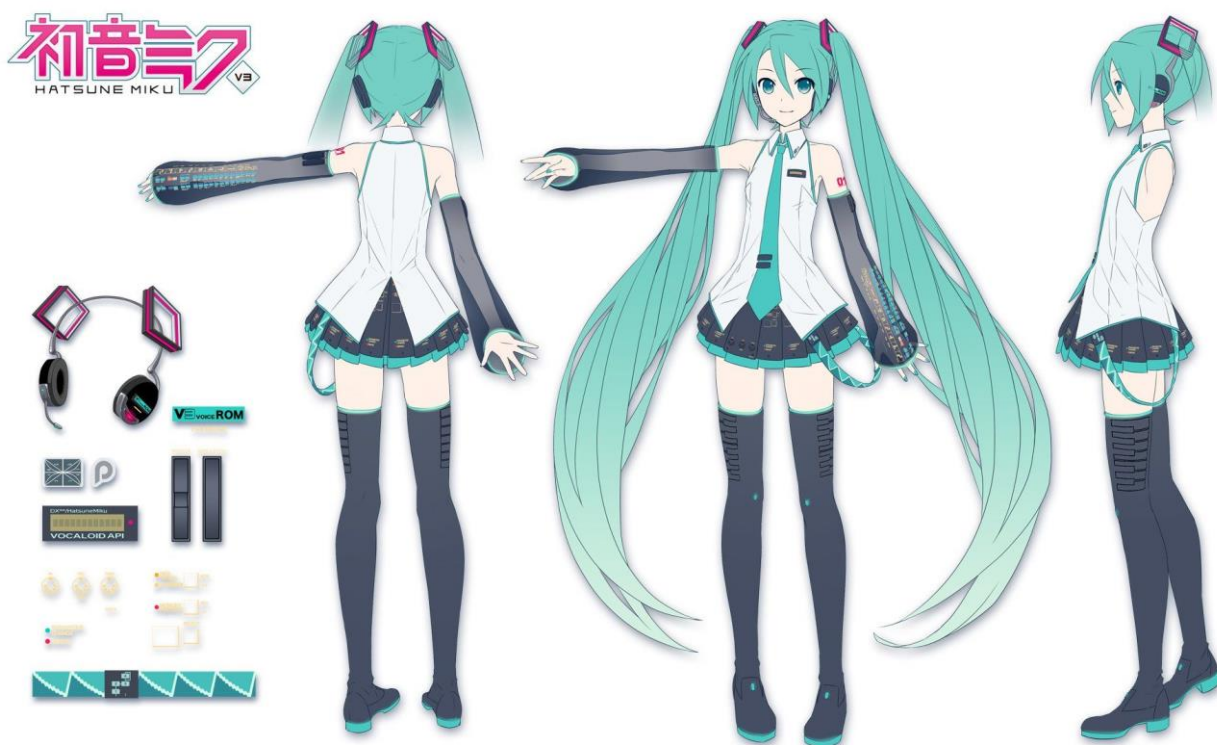


Рис. 3. Референс вокалоїда Хацуне Міку.



Рис. 4. Референс Карли з Eternal Return.

Референс персонажа часто включає:

1. Малюнки, що показують зовнішній вигляд персонажа з різних ракурсів, у різних позах та з різними виразами обличчя. Це може бути повноцінне зображення персонажа та/або набір скетчів та замальовок.

2. Додатковий текстовий опис за бажанням.

Референс персонажа є важливим інструментом для художників при малюванні, оскільки він допомагає їм дотримуватися правильності деталей персонажа з мінімальним відхиленням від оригіналу у різних роботах. У практичній частині буде показано, як створювати такі референси.

## 1.2. Створення та використання персонажів у сучасному світі

Де використовують таких персонажів?

Наприклад таких персонажів часто використовують у рольових іграх, яких ще називають ролками (переписками між двома персонажами), для колекціонування, як оригінальну аватарку для соціальних мереж, творчих проєктів (ігор, книг) або для оригінального дизайну для Вітубера (Vtuber від англ.).



Рис. 5. Вітубери агенції Hololive Production.

Віртуальні ютубери (VTubers) - це контентмейкери, які використовують персонажів (яких вони відповідно можуть купити) для представлення себе у відео, прямих трансляціях та іншому інтернет контенті, тобто це персонажі, які взаємодіють з аудиторією в режимі реального часу. Вітубери створюють особистість для своїх персонажів, яка часто відображає їхні реальні особистості, інтереси та переваги. Це дозволяє їм взаємодіяти зі своєю аудиторією, зберігаючи у своїй анонімність.

У світі стала дуже популярна аніме стилістика. Феномен "аніме-зовнішності" вітуберів так само відображає цю популярність японської анімації та культури серед аудиторії і може бути способом привернення уваги, тому величезна кількість художників малює саме в такій стилістиці.

Деякі Вітубери розробляють ретельно продумані передісторії для своїх персонажів, включаючи їх у свій контент за допомогою розповіді історій, рольових ігор та взаємодії з аудиторією. Існують цілі агенції щодо просування таких ютуберів, наприклад Hololive Production. Приклади їх Вітуберів (Рис 6-7).



Рис. 6. Віртуальна ютуберка грає у комп'ютерну гру Minecraft.






Рис. 7. Приклади Вітуберів

Створення віртуальних ютуберів складається з кількох основних етапів:

- Розробка дизайну персонажа (референси)
- Налаштування захоплення руху та її роботи з ПК (простіше кажучи комп'ютер зчитує рухи людини та відбувається синхронізація рухів людини та персонажа)

### Продаж Адоптів

Продаж адоптів може здійснюватися через різні сайти та інтернет-ринки, що спеціалізуються на мистецтві та творчості, такі як:

- DeviantArt 
- FurAffinity 
- ArtStation 

- Etsy



Художник постає зі своїм адоптом, а інші зацікавлені користувачі просувають його за допомогою лайків і коментарів, внаслідок чого людина зацікавлена в покупці пов'язується з художником в особистих повідомленнях або в коментарях, і після передоплати (часто художники беруть повну, або 50% передоплату) художник відправляє PNG файл адопту людині в особисті повідомлення і права на неї теж переходять тому, хто сплатив.

Також для просування своєї творчості художники використовують соціальні мережі, наприклад Twitter (наразі X) та Instagram, де користувачі теж можуть купити адоптів.

### ***Правила для складання посту при продажі адоптів.***

При публікації адопта на продаж будь-де, потрібно завжди бути впевненим у тому, що в описі присутня вся потрібна інформація, така як:

**Ціна адопта.** Ціна адопта зазвичай визначається кількома факторами: скілом художника, оригінальністю дизайну та популярністю художника. Не завжди гарний дизайн може бути помічений, якщо художник не популярний в арт просторі.

**Умови продажу.** Обов'язково треба вказати способи оплати, правила повернення чи перепродажу.

**Зображення.** Хороша якісна картинка продукту так само обов'язкова, як і хороший опис.

**Контактні дані.** Обов'язково потрібно забезпечити покупців контактною інформацією, щоб вони могли поставити питання, що їх цікавить.

Очевидно можемо стверджувати, що загалом створення адоптів — це не просто процес народження персонажа, а ще й створення цілого світу навколо нього.

Адопти надають художникам можливість продавати унікальних персонажів, а покупцям пропонують можливість володіти ексклюзивними дизайнами для своїх проектів.

### **1.3. Роль кольору персонажів**

Кожен персонаж візуально розкриває свою особистість через кольори. Колір волосся, очей, аксесуари і навіть нюанси одягу не лише допомагають визначити особистість героя, а й передати його емоційний стан, характерні риси та глибину його історії.

Кольори грають важливу роль у візуалізації персонажів адоптів, допомагаючи глибше розкрити їхні характери і емоційний стан. В інтернет-культурі значення кольорів допомагає створювати багатогранні і запам'ятовувані образи, які відображають не лише зовнішність, а й внутрішній світ героїв. Знання символіки кольорів дозволяє авторам і художникам ефективніше передавати задумані риси своїх персонажів і створювати більш глибокі та емоційно насичені історії.

Обговоримо які кольори, що означають в інтернет культурі.

#### **Червона палітра**

Червоний колір має сильний емоційний вплив і може викликати різноманітні почуття та асоціації у людей, але найчастіше цей колір пов'язаний з агресією силою та домінуванням. Червоний колір символізує пристрасть, енергію та рішучість.

Персонажі з червоними елементами можуть бути агресивними, впевненими або палкими. Це колір героїв, які завжди йдуть до своєї мети, не бояться труднощів і готові боротися за свої ідеали.

Персонажі з переважаючою червоною палітрою найчастіше емоційні, запальні та різкі, як приклад таких персонажів – Аска Ленглі з Євангеліону та Ерза Скарлет із Fairy Tail (Рис.8).

#### **Жовта палітра**

Жовтий у психології позначає енергійність, радість, він пов'язаний із сонцем. Персонажі з жовтою палітрою дуже соціальні, енергійні, зазвичай веселі, життєрадісні і активні. Цей колір також асоціюється з інтелектом і

цікавістю, тому жовті елементи можуть підкреслювати креативність і прагнення до знань, але також інфантильні, настирливі і занадто емоційні..

Відмінним і навіть гіперболізованим прикладом є Губка Боб (Рис.9).



Рис. 8. Персонажі Аска Ленглі з Євангеліону та Ерза Скарлет із Fairy Tail.



Рис. 9. Персонаж Губка Боб.

### **Зелена палітра**

Зелений колір позитивно впливає на людину, заспокоює нервову систему та знижує стрес. Зелений це колір, який асоціюється з гармонією, спокоєм, енергією та процвітанням.

Персонажі з зеленими елементами можуть бути добрими, турботливими та пов'язаними з природою. Вони часто відображають екологічну свідомість і внутрішню гармонію.

Відтак персонажі з цією палітрою будуть спокійними, але водночас енергійними, наприклад Тоф Бейфонг з Аватару та Сяо з Genshin Impact (Рис.10).

### **Синя/блакитна палітра**

Синій та блакитний часто асоціюються зі спокоєм, умиротворенням та гармонією. Ці кольори можуть знизити рівень стресу та напруги, викликаючи

почуття спокою та безпеки. У деяких випадках блакитний та синій кольори можуть асоціюватися з почуттям смутку та депресії. Цей колір також передає відчуття вірності і гармонії, тому такі герої часто стають опорою для своїх друзів і союзників.

Персонажі такої палітри найчастіше спокійні, меланхолійні, холоднокровні та прямолінійні. Персонажі з синіми очима чи волоссям можуть бути розважливими та інтелектуальними.

Прикладами є Катара з Аватару та Саске Учиха з Наруто (Рис.11).

### **Біла палітра**

Цей колір символізує чистоту, баланс та рівновагу, невинність і простоту. Персонажі з переважаючим білим кольором у своїй палітрі часто мають такі риси характеру, як спокій, беземоційність, апатичність. Вони можуть бути благородними, чесними і відкритими. Вони часто уособлюють ідеали і прагнення до справедливості та істини.

Прикладом такого персонажа є Кацухіра Агата з аніме Кізнайвер, чії емоції завжди притуплені (Рис.12).



Рис. 10. Персонажі Тоф Бейфонг з Аватару та Сяо з Genshin Impact



Рис. 11. Персонажі Катара з Аватару та Саске Учиха з Наруто.



Рис. 12. Персонаж Кацухіра Агата з аніме Кізнайвер

### **Чорна палітра**

Чорний колір асоціюється зі строгістю та драматичністю, так само похмурістю та загадковістю. Персонажі в такій палітрі кольорів часто антагоністи або їх характер та історія наповнені негативним забарвленням. Вони часто володіють незвичайними здібностями або мають глибокі знання в магічних чи духовних практиках. Одним з прикладів є Маліфісента (Рис. 13).



Рис. 13. Персонаж Маліфісента

## **РОЗДІЛ 2. ПРАКТИЧНА ЧАСТИНА**

### **2.1. Візуальна новела та приклади спрайтів.**

Візуальна новела - це жанр комп'ютерної гри, що є поєднанням книги та гри. Вони містять безліч текстів спільно з ілюстраціями, іноді з музикою та звуковими ефектами, і зазвичай орієнтовані на оповідання та взаємодію з персонажами та сюжетом.

Як допоміжні елементи використовуються спрайти (зображення персонажів), фонові зображення, іноді використовуються РПГ-елементи, відеоролики та відеовставки, міні-ігри.

Також дуже хороша цитата опису жанру візуальної новели з форуму ігор: «Для мене візуальна новела - це роман, описи об'єктів якого замінені на зображення, а для передачі почуттів, ситуації та іншого використовується музика. Винятковою особливістю є наявність вибору, вплив якого відрізняється від лінійної до нелінійної.»



Рис. 14. Приклади спрайтів.

Спрайт у візуальній новелі – це картинка, яка показує персонажа чи об'єкт на екрані. Наприклад, якщо в історії є герої, спрайти відобразатимуть їх у різних позах та з різними виразами обличчя.

Спрайти допомагають створити унікальний стиль та характер кожного персонажа, а також передати їх емоції та настрої. Художники створюють різні версії спрайтів для кожного персонажа: стоячого, сидячого, з різними виразами обличчя та жестами. Але іноді я для гарного занурення в гру зміни виразу обличчя достатньо.

Так само спрайтам змінюють одяг залежно від сюжету історії

Після того як ми розібрали що означає переважаючий колір на палітрі персонажа час розібрати цих спрайтів.



Рис. 15. Приклади спрайтів у спортивному одязі.

### **Сіра вовчиця Рара.**

У її палітрі кольорів переважає темно сірий і зелений що показує її спокій але в той же час трохи вибуховий характер. Навіть не дивлячись на те, що вона в шкільній формі, по елементах її одягу видно зухвалість: загострені кути у шерсті та волоссі, пірсинг, і шрами на руках і ногах (по шрамам можемо зробити висновок що вона точно не любить спокійно проводити свій час).

А за кольором її спортивної форми ми можемо зрозуміти що вона досить активна: яскравий і агресивний червоний колір відображає те, що вона явно не проти сходити на фізкультуру в школі і може знаходитись в якихось фіз.гуртках.



Рис. 16. Персонаж Сіра вовчиця Рара.

### **Леопард Бібі**

Жовтий - переважаючий колір у палітрі Бібі. Вона досить оптимістична дівчина, але за її суворою шкільною формою видно, що вона дуже відповідальна. Її діловий стиль( годинник, краватка) відображає те, що можливо вона староста класу, і відповідальніша за її подругу Рару, але все одно вони ідеально гармонують один з одним.

На відміну від Рари, Бібі не дуже любить спорт, навіть не дивлячись на те, що вона леопард - Бібі досить пасивна у фізичних вправах, вона не сильно думає над зручністю і видом фізкультурної форми, навіть не знімає свій годинник тому що знає що активно грати як інші вона не буде але ходить на фізкультуру заради оцінок.



Рис. 17. Персонаж Леопард Бібі

## 2.2. Емоції та фон (допоміжні елементи)

Емоції Бібі:



емоція 1



емоція 2



емоція 3



емоція 4

емоція 5

Емоції Рари:



емоція 1

емоція 2



емоція 3



емоція 4



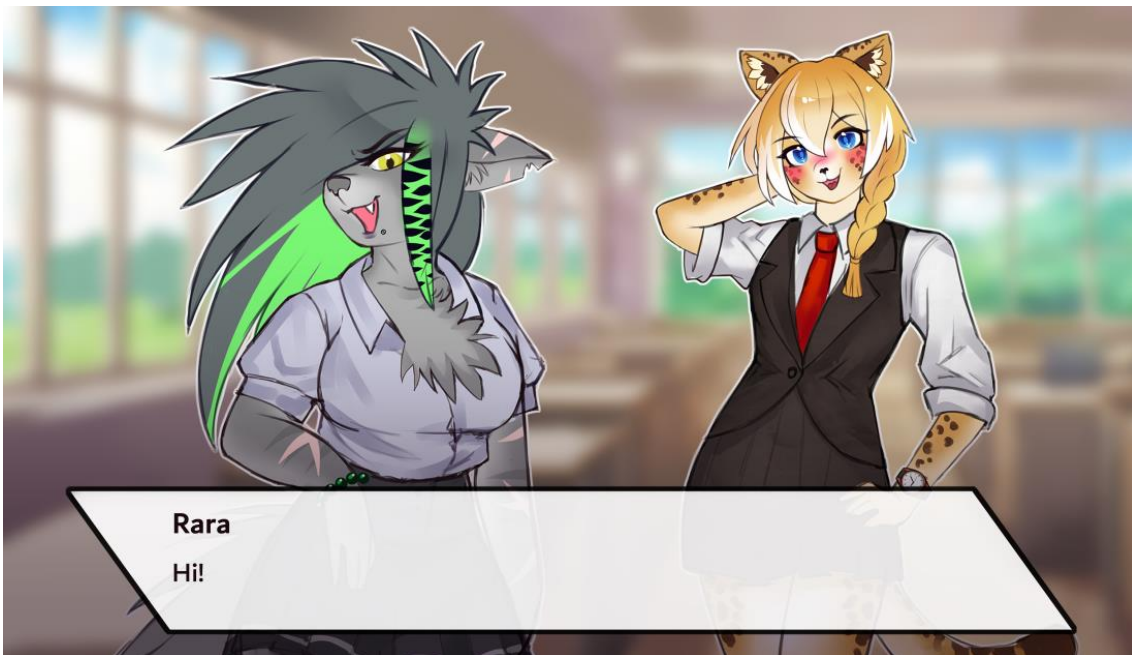
емоція 5

Для показу зміни локації використовуються фони, а для презентації діалогів – діалогові віконця.

Фон- це важливий елемент, що створює атмосферу та світ гри. Для того щоб зробити такий фон художники можуть використовувати різні засоби, наприклад малювати фон вручну, використовувати 3D-моделювання за допомогою якого створюють тривимірні моделі фонів і також звичайна фотографія яку просто обробляють так щоб вона поєднувалася з ігровим середовищем.

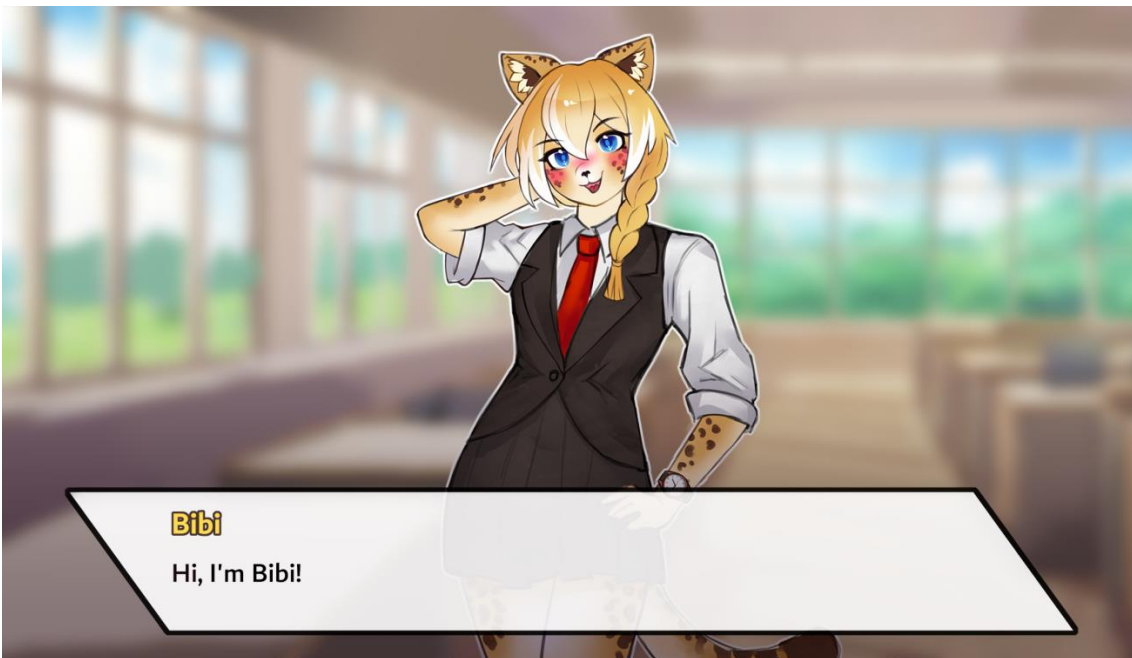


варіант 1



варіант 2 (затемнення знизу)

Є такі варіанти діалогових вікон, де ім'я персонажа розфарбовано відповідно до його палітри кольорів:



Також

в результаті у нас виходять такі референси:



Референс 1



Референс 2

## ВИСНОВКИ

У цій роботі показано як створити референс персонажу, в теоретичній частині розповідаються де вони використовуються, наскільки вони популярні в інтернеті зараз, який на них попит серед користувачів інтернету, як їх продавати та на яких сайтах це робити, як колір впливає на характер персонажа. У практичній частині показані спрайти, їх варіації (різні емоції, одяг) та додаткові елементи (діалогове вікно, фон)

Дизайн персонажа відіграє велику роль у середовищі продажів, так як хороший дизайн персонажа (маскота) робить бренд більш впізнаваним, тим самим підвищує популярність бренду та продаж його продукту. Так само дизайн персонажа може бути проданий сам по собі і на хороший дизайн може бути великий попит.

Персонажі здатні створювати сильний емоційний зв'язок із сучасною аудиторією. Коли споживачі бачать симпатичного чи харизматичного персонажа, вони частіше відчують позитивні емоції, що сприяє запам'ятовуванню бренду та підвищенню лояльності до нього. Це особливо важливо в сучасному світі в умовах високої конкуренції, коли брендам необхідно виділятися та залишатися у пам'яті споживачів.

Створення персонажів для візуальної новели захоплююча справа, і досить дорогооплачувана, адже крім створення звичайного дизайну, треба зробити так, щоб персонаж відображав прописаний характер, відповідав сценарію гри і був приємний для гравців.

Дизайн персонажа - це потужний інструмент, здатний вплинути на успіх бренду та продукту на краще. Унікальні і незабутні персонажі не тільки привертають увагу і створюють емоційний зв'язок з аудиторією, але і відкривають широкі можливості для монетизації та розширення бізнесу, наприклад створення мерчу з цим персонажем.

У практичній частині роботи розглядаються різні етапи створення персонажів, вибір палітри кольорів та деталізація елементів дизайну. При створенні персонажу важливо показати різні його варіації, такі як зміна

емоцій, різний одяг та аксесуари, щоб продемонструвати їх адаптивність у різних контекстах сюжету, показати ті як вони змінюються зовнішньо (косметично) і морально протягом історії. Додатково створюються додаткові елементи, такі як діалогові вікна та фони, які допомагають інтегрувати персонажів у цю історію.

Враховуючи всю інформацію вище, можна зробити висновок що робота відповіла на всі поставлені у ній питання та цілі цього дипломного проекту були успішно досягнуті.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Як продати адопт? | Furaffinity | Гайд

[https://www.youtube.com/watch?v=FTXxSzyeW4I&ab\\_channel=RVM](https://www.youtube.com/watch?v=FTXxSzyeW4I&ab_channel=RVM)

2. All About Adoptable Characters <https://blog.unvale.io/all-about-adoptable-characters/#:~:text=An%20adoptable%20character%20is%20basically,or%20specific%20attached%20to%20them.>

3. What exactly are adoptables, and why do people buy them?

<https://www.deviantart.com/forum/art/digital/2637433>

4. Візуальна новела

[https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%92%D1%96%D0%B7%D1%83%D0%B0%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D0%B0\\_%D0%BD%D0%BE%D0%B2%D0%B5%D0%BB%D0%B0](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%92%D1%96%D0%B7%D1%83%D0%B0%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D0%B0_%D0%BD%D0%BE%D0%B2%D0%B5%D0%BB%D0%B0)

5. Віртуальний ютубер

[https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%92%D1%96%D1%80%D1%82%D1%83%D0%B0%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D0%B8%D0%B9\\_%D1%8E%D1%82%D1%83%D0%B1%D0%B5%D1%80](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%92%D1%96%D1%80%D1%82%D1%83%D0%B0%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D0%B8%D0%B9_%D1%8E%D1%82%D1%83%D0%B1%D0%B5%D1%80)

6. VTuber: віртуальна революція у стримінговому світі

<https://weplayholding.com/uk/blog/vtuber-virtualna-revoliutsiia-u-strimingovomu-sviti/>

7. Гейм-палітра: роль кольору в сучасних мобільних іграх

<https://vokigames.com/ua/rol-koloru-v-suchasnyh-mobilnyh-igrah/>

8. Значення кольорів у дизайні та маркетингу <https://bazilik.media/znachennia-koloriv-u-dyzajni-ta-marketynhu/>

9. ЯК СТВОРИТИ ПЕРСОНАЖА З НУЛЯ <https://skvot.io/uk/blog/kak-sozdat-personazha-s-nulya>

10. Інтернет-культура

<https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%86%D0%BD%D1%82%D0%B5%D1%80%D0%BD%D0%B5%D1%82-%D0%BA%D1%83%D0%BB%D1%8C%D1%82%D1%83%D1%80%D0%B0>

11. 7 character design tips to make your design stand out

<https://www.linearity.io/blog/character-design/>

12. Complete Guide for Character Design Process

<https://pixune.com/blog/character-design-process/>

13. What Is Character Design? + How to Get Started

<https://www.coursera.org/articles/character-design>

14. Character Design – Basics of Character Design with Examples

<https://www.whataportrait.com/blog/character-design-how-to/>

15. The Basics of Character Design Process: Insights and Examples

<https://graphicmama.com/blog/character-design-process/>

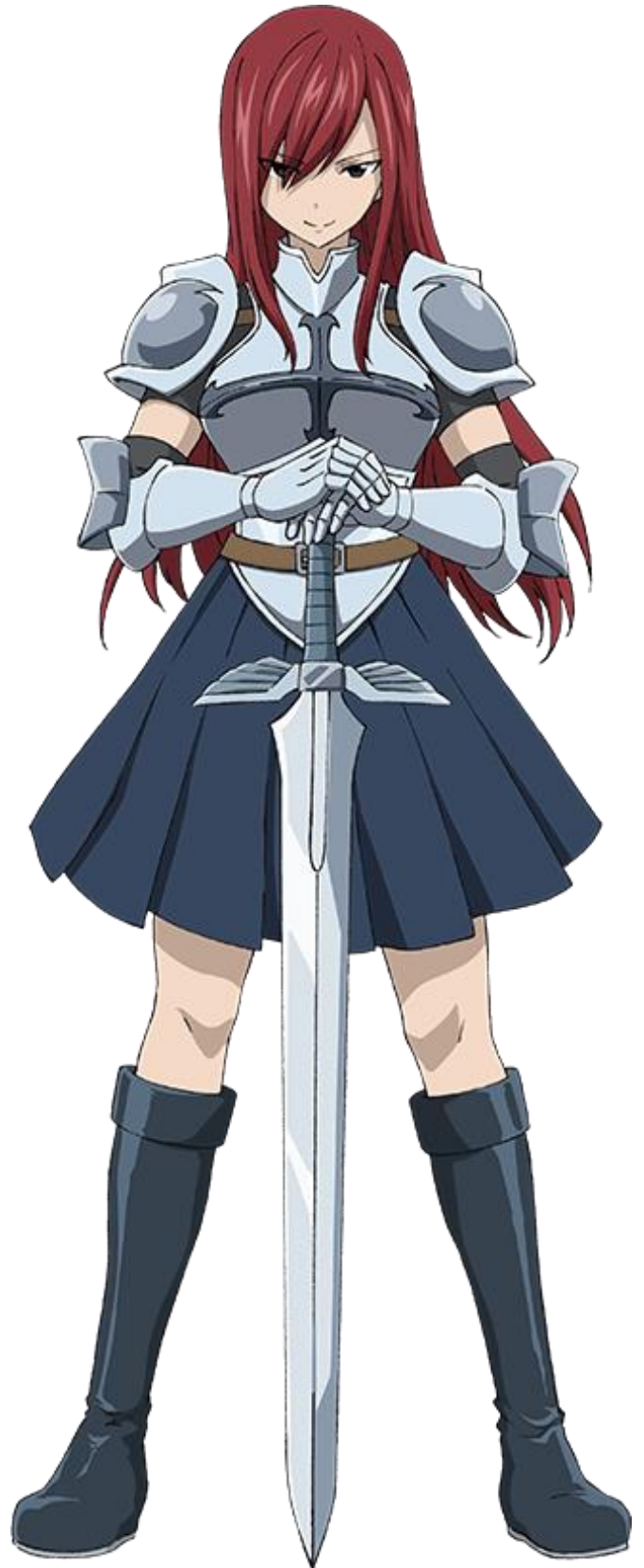
## ДОДАТКИ

Додаток А

### Персонаж Ерза Скарлет із аніме Fairy Tail

Ерза - молода дівчина з довгим червоним волоссям і карими очима. Найчастіше Ерза носить зроблений на замовлення обладунок з емблемою Heart Kreuz, синю спідницю, чорні чоботи і сережки у формі алмазів у вухах.

Ерза є дуже суворою людиною, часто критикує погану поведінку і звички інших членів гільдії, через що ті вибачаються, побоюючись викликати її гнів. Вона також нетерпляча і не любить людей, які не відповідають на її запитання швидко. У поєднанні з дитячою травмою Ерзи, це змусило багатьох товаришів по гільдії уникати її через незручність, що виникає часом. Проте, вона має велике почуття справедливості і гордості.



## Вокалоїд Хацуне Міку



Хацуне Міку - це віртуальна ідолка і персонаж програми для створення музики під назвою Vocaloid. Вона була представлена компанією Crypton Future Media у 2007 році та стала дуже популярною як символ японської поп-культури.

Хацуне Міку має вигадану анімовану подобу, має кавайний аніме-стиль. Вона є віртуальною співачкою, чії пісні вигадуються та виконуються за допомогою програмного забезпечення Vocaloid, яке дозволяє

генерувати вокальні дані, щоб створювати музику.

### Агенція Hololive Production

Hololive – це японська віртуальна YouTuber (VTuber) агентура, керована компанією Cover Corp. Вона спеціалізується на створенні та керуванні віртуальними персонажами, які стримають, спілкуються з аудиторією та створюють контент на різних платформах, таких як YouTube та Bilibili.

Hololive включає безліч персонажів, кожен із яких управляється реальною людиною. Ці персонажі мають унікальні дизайни, історії, особистості та голоси, що робить їх привабливими для різноманітної аудиторії. Приклади популярних VTubers з Hololive включають Gawr Gura, Inugami Korone та Usada Pekora.





Имя пользователя:  
Анна Серединко

Дата проверки:  
26.06.2024 17:09:20 EEST

Дата отчета:  
26.06.2024 22:54:49 EEST

ID проверки:  
1016389637

Тип проверки:  
Doc vs Internet + Library

ID пользователя:  
100001433

Название файла: фк 022 Долінська А.О

Количество страниц: 19 Количество слов: 3338 Количество символов: 23274 Размер файла: 1.05 MB ID файла: 10162020

## 6.35% Совпадения

Наибольшее совпадение: 4.19% с Интернет-источником (<https://ukrreferat.com/chapters/shpory/informatika-shparga...>)

6.35% Источники из Интернета 147

Страница 21

4.61% Источники из Библиотеки 53

Страница 25

## 0% Цитат

Исключение цитат выключено

Исключение списка библиографических ссылок выключено

## 0% Исключений

Нет исключенных источников